1 Información importante

Información básica

2 Introducción

3 Modos de juego

Iniciar la partida

4 Menú principal

5 Guardar y borrar datos

Cómo jugar

6 Controles básicos

7 El servicio

8 Devolver la pelota

Tipos de golpes

9 Golpes

Juego individual

10 Un jugador

Multijugador local

11 Jugar una partida local

Multijugador en línea

12 Cómo jugar en línea

StreetPass

13 Funciones StreetPass

14 Configuración de StreetPass

Tu cuarto

15 Personalizar tu Mii y opciones

Reglas básicas del tenis

16 Reglas del juego

Solución de problemas

17 Información de ayuda

1 Información importante

Gracias por elegir Mario Tennis™ Open para la consola Nintendo 3DS™.

Por favor, lee con atención este manual antes de usar el programa. Lee el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS para obtener más detalles y consejos que te ayudarán a disfrutar más de tu experiencia de juego.

Información sobre salud y seguridad

⚠ IMPORTANTE

Lee todo el contenido de la aplicación Información sobre salud y seguridad dentro del menú HOME antes de usar este título.

Para entrar en esta aplicación, toca el icono en el menú HOME, luego toca Abrir y lee cuidadosamente el contenido de cada sección. Cuando hayas terminado, oprime HOME para volver al menú HOME.

También deberías leer detenidamente el manual de

instrucciones de la consola, incluida la sección Información sobre salud y seguridad, antes de usar los títulos de la consola Nintendo 3DS™.

⚠ ATENCIÓN – Uso del lápiz táctil

Para evitar fatiga y molestias al usar el lápiz táctil, no lo sujetes con demasiada fuerza ni lo presiones excesivamente contra la pantalla. Mantén los dedos, mano, muñeca y brazo relajados. Hacer trazos largos, firmes y ligeros es igual de efectivo que hacer muchos trazos cortos con fuerza.

Precauciones al compartir información

Este programa te permite compartir personajes Mii™ y enviar un breve saludo a través de diferentes medios (StreetPass™, comunicación inalámbrica local y Nintendo Network™). Al usar este programa, ten en cuenta lo siguiente:

- Durante la comunicación con otros jugadores, la información que envíes, como tu nombre, puede ser vista por diferentes personas, por lo que deberás tener cuidado de no usar información personal que pudiera ser usada para identificarte.

- No uses el nombre ni la imagen de otra persona sin su consentimiento.

Protección de la privacidad

Este programa te permite compartir información, como tu personaje Mii y nombre de Mii, con otros usuarios a través de la comunicación local e internet. Ten en cuenta lo siguiente cuando compartas información personal mediante estas funciones.

- Para proteger tu privacidad, no reveles información personal como tu apellido, número de teléfono, fecha de nacimiento, edad, escuela, dirección de correo electrónico o dirección física, cuando te comuniques con otros.
- La clave de amigo es parte de un sistema que te permite jugar con personas que conoces. Si intercambias tu clave de amigo con desconocidos, corres el riesgo de compartir información con gente que no conoces o recibir mensajes que contengan lenguaje ofensivo. Por lo tanto, te aconsejamos que no des tu clave de amigo a personas que no conozcas.

La descarga o el uso de este programa (incluyendo cualquier contenido digital o documento descargable que obtengas o uses con relación a este programa) y el pago de cualquier cargo aplicable te conceden una licencia personal, revocable y no exclusiva para el uso de este programa en tu consola Nintendo 3DS. Su uso está sujeto al Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS, el cual incluye la Política de Privacidad y el Código de Conducta de la consola Nintendo 3DS.

Clasificación ESRB

Para obtener más información, visita www.esrb.org.

© 2012 Nintendo/CAMELOT

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. All rights reserved.

Powered by mobiclip

“QR Code reader” includes software deliverables of Information System Products Co., Ltd. and Institute of Super Compression Technologies, Inc. QR Code is a registered trademark of DENSO WAVE INCORPORATED in JAPAN and other countries.

CTR-P-AGAE-USZ

En Mario Tennis Open, podrás jugar tenis con algunos de tus personajes favoritos. Podrás competir en torneos, retar a otros jugadores en línea o a través de la comunicación inalámbrica local, y hasta jugar con personajes Mii que encuentres a través de StreetPass. También tendrás la oportunidad de practicar tus habilidades con diferentes minijuegos.

3 Modos de juego

Puedes elegir entre diferentes modos de juego. Los modos que pueden jugarse a través de la comunicación inalámbrica se marcarán con los símbolos que verás a continuación:

- Juego local (ver pág. 11)
- Modo descarga (ver pág. 11)
- Multijugador en línea (ver pág. 12)
- StreetPass (ver págs. 13-14)

Modos de juego

Torneo

Vence a otros jugadores en diferentes copas (torneos).

Exhibición

Juega un partido en el que tú decides la configuración de jugadores, cancha, número de sets, etc.

Minijuegos

Mejora tus habilidades con cuatro minijuegos inspirados en el tenis.

- Tiro al anillo
- Super Mario Tennis
- Peloteo galáctico
- Tintomanía

Tipos de partidos

Podrás elegir entre dos tipos de partidos: individuales (uno contra uno) y dobles (dos contra dos).

4 Menú principal

Un jugador (ver pág. 10)	Juega versiones de un jugador de todos los modos de juego.
Multijugador local (ver pág. 11)	Juega en grupos de hasta cuatro jugadores a través de la comunicación inalámbrica local.
Multijugador en línea (ver pág. 12)	Compite en un grupo de hasta cuatro amigos o jugadores de tu región a través de internet.
StreetPass (ver págs. 13-14)	Juega partidos de individuales o rondas de Tiro al anillo con personajes Mii que hayas encontrado a través de StreetPass.
Tu cuarto (ver pág. 15)	Compra artículos, consulta récords y configura diferentes opciones del juego.

Controles del menú

Elegir	◎
Aceptar	Ⓐ
Cancelar	Ⓑ

Nota: también puedes elegir las opciones usando la pantalla táctil.

Modo de espera

Si cierras la consola Nintendo 3DS durante la partida, se activará el modo de espera para ahorrar batería. Vuelve a abrir la consola para reanudar la partida.

5 Guardar y borrar datos

Tu progreso en la partida se guardará de manera automática en diferentes puntos del juego, como al finalizar un partido.
Existen tres archivos de guardado, en los que se guardan de forma independiente los resultados de los partidos abiertos (ver pág. 12).
Nota: cada vez que ganes un partido de torneo, se crearán datos de guardado.
También podrás guardar tu progreso desde el menú de pausa (ver pág. 6) seleccionando Interrumpir y posteriormente la opción Guardar y salir. Al hacer esto, tendrás la oportunidad de continuar el torneo desde ese partido en otra ocasión.

Borrar datos de guardado

Selecciona un archivo de guardado y toca Borrar para eliminarlo.
Ten en cuenta que los datos borrados no podrán recuperarse.

El Mii que elijas para tu archivo de guardado se usará también en StreetPass

(ver págs. 13-14). Puedes jugar con ese Mii o cambiarlo por otro en tu cuarto (ver pág. 15).

Nota: puedes crear personajes Mii en el editor de Mii del menú HOME.

Los datos que recibas a través de StreetPass se guardarán en la tarjeta de juego.

- Para evitar perder datos debido a acciones realizadas por el usuario, no apagues y enciendas la consola repetidamente ni saques la tarjeta de juego/tarjeta SD mientras se guardan los datos. Durante este proceso, procura además no realizar ninguna operación equivocada (por ejemplo, reiniciar la consola) y no dejes que entre suciedad en los terminales. En estas situaciones, los datos no podrían recuperarse.

Moverse

Mueve a tu personaje con ◉.

Devolver un golpe

Toca una opción en el panel de golpes para devolver la pelota a tu oponente. También podrás oprimir los botones correspondientes para devolver la pelota con el golpe deseado (ver págs. 8-9).

Panel de golpes

Al inicio de tu turno, se mostrará un panel con tres divisiones en la pantalla táctil. Antes de lanzar un saque, oprime R para elegir entre el panel de tres divisiones, el panel inverso de tres divisiones y el de seis divisiones.

Modo directo

Sostén tu consola Nintendo 3DS en vertical para colocar la cámara justo detrás de tu personaje. De este modo, verás el partido como si estuvieras en la cancha.

Tu personaje se moverá automáticamente hacia la pelota, así que este modo es una buena opción para los principiantes.

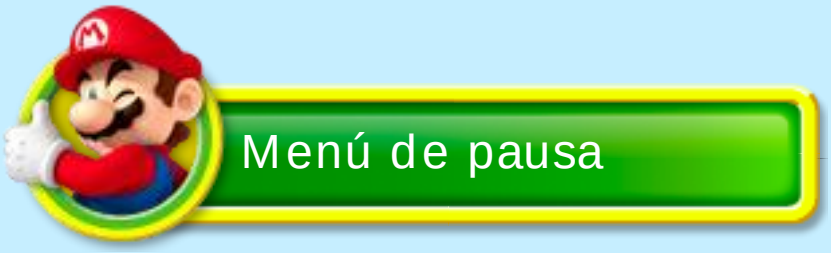
Nota: puedes seguir moviéndote también con ◎.

Dirigir los golpes

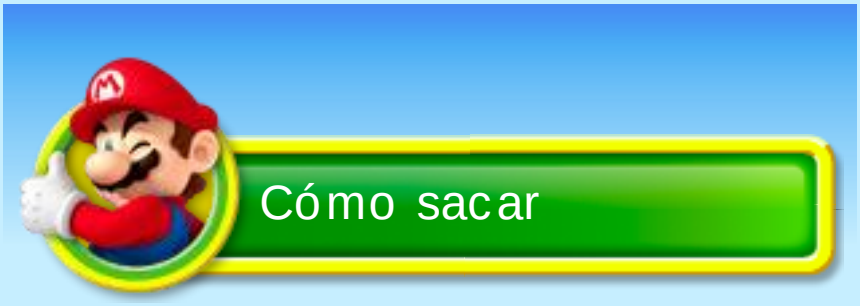
En el modo directo, tu personaje dirigirá los golpes hacia donde esté mirando. Mueve la consola a izquierda y derecha para apuntar a la dirección que tú quieras.

Nota: la visualización en 3D no está disponible en el modo directo.

Cuando uses este juego, es posible que tengas que mover la consola Nintendo 3DS. Antes de comenzar a jugar, asegúrate de tener suficiente espacio a tu alrededor y sujeta la consola firmemente con ambas manos durante la partida. No realices movimientos bruscos con la consola, pues esto podría causar daños personales o materiales, ya sea a la consola o a los objetos cercanos.



Oprime START antes de lanzar un saque para abrir el menú de pausa. Desde este menú podrás interrumpir la partida y consultar las reglas, los controles, etc.



1. Colócate en la posición desde donde quieras sacar con ◀◉▶.

2. Toca el panel de golpes para lanzar la pelota al aire.

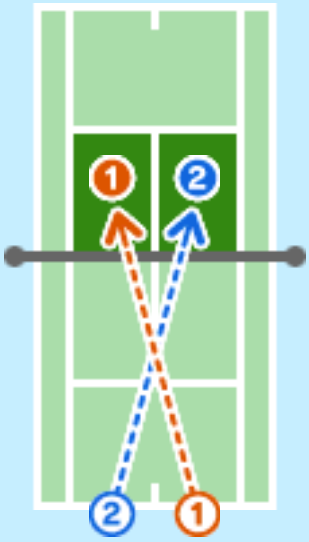
3. Vuelve a tocar el panel para golpear la pelota.

Nota: si usas el golpe sencillo (ver pág. 9), solo necesitas tocar el panel una vez para sacar o golpear la pelota.

Golpea la pelota justo cuando se encuentre en el punto más alto y realizarás un saque más rápido. Si lo haces de manera correcta, aparecerá en la pantalla el mensaje "¡Genial!".

Dirección del saque

Al sacar, la pelota debe botar primero en el cuadrado de saque del rival (■) opuesto al tuyo en diagonal. Por ejemplo, si sacas desde ①, debes dirigir la pelota a ①.



Si la pelota no bota en el cuadrado de saque del rival, el saque no es válido y se considera falta. Si cometes una doble falta (dos faltas seguidas), el rival se lleva el punto.

Nota: un "let" es cuando, al sacar, la pelota toca la red y bota en el cuadrado de saque del rival. En este caso se debe repetir el saque, pero no se considera falta.

Devolver los saques

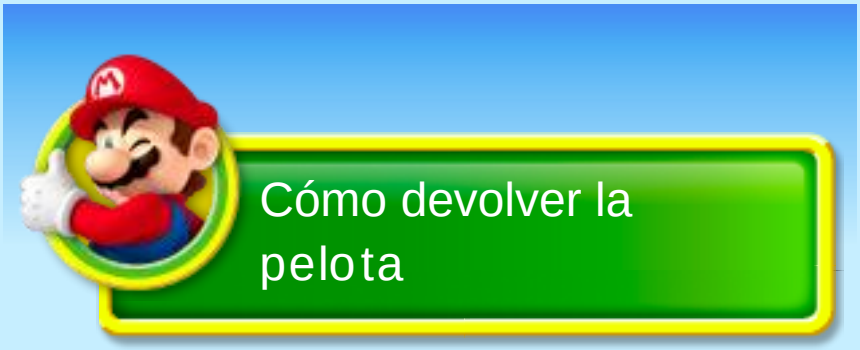
Solo puedes devolver un saque cuando la pelota haya botado en tu cuadrado de

saque. Si la golpeas antes de que toque tu lado de la cancha, se considerará como una falta y tu rival se llevará el punto.

Provocar

Oprime Ⓐ para provocar a tu rival mientras esperas que golpee la pelota. Si además consigues prolongar la provocación el tiempo suficiente, tu personaje brillará en rojo y aumentará ligeramente su potencia de golpe.

8 Devolver la pelota



Cómo devolver la pelota

1. Calcula dónde botará la pelota y muévete hacia allí con ◎.

2. Toca el panel de golpes para preparar tu raqueta.

3. Cuando la pelota llegue a tu personaje, este devolverá el golpe automáticamente. Dirige el golpe con ◀◎▶.

En el modo directo

- Tu personaje se moverá automáticamente hacia la pelota, pero tú también puedes moverlo con ◎.
- La pelota se devolverá hacia la dirección en que esté orientada la cámara.

"Fuera" y el área de juego

Si envías la pelota fuera de la cancha, se considera "fuera" y el punto se lo lleva el rival. Sin embargo, el área de juego cambia según el tipo de partido. El área marcada con ■ es válida en los partidos de dobles, pero no en los de individuales. Si la pelota toca la línea, aunque sea solo parcialmente, no se considerará como "fuera".

9 Golpes

Cada tipo de golpe, como por ejemplo el golpe liftado, tiene una velocidad y una potencia, y se representa con un color. Estos colores corresponderán con los que verás en el panel de golpes.

Golpe sencillo Ⓧ

Elige automáticamente el golpe apropiado.

Nota: cuando dispongas de un golpe afortunado, también se ejecutará automáticamente el mejor golpe, pero tendrá menos fuerza de lo normal.

Golpe liftado Ⓐ

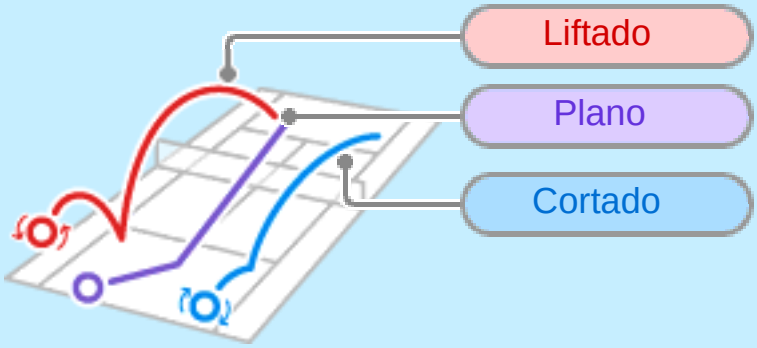
Un golpe elevado con efecto. Es rápido y cuenta con un bote fuerte.

Golpe plano Ⓨ

Es el golpe más rápido y no lleva efecto.

Golpe cortado Ⓑ

Un golpe bajo con rotación. Es más lento y cuenta con menos bote.

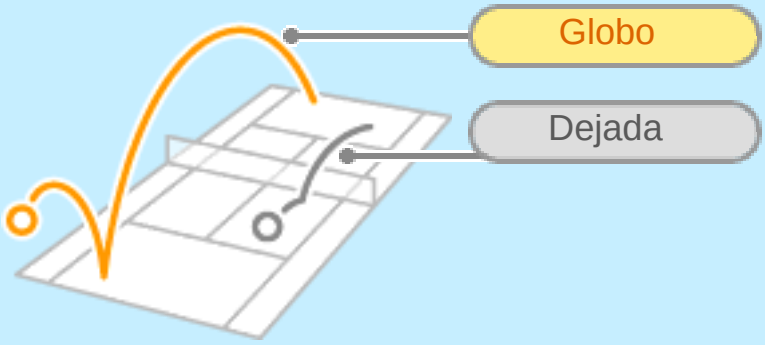


Globo Ⓐ→Ⓑ

Un golpe muy alto que va dirigido al fondo de la cancha.

Dejada Ⓑ→Ⓐ

Un golpe dirigido cerca de la red que casi no bota.



Plancha R

Oprime R para lanzarte en plancha hacia una pelota que sea difícil de alcanzar y así intentar devolverla.

Golpe acumulado

Si te colocas en posición con la raqueta preparada antes de que llegue la pelota, tu personaje acumulará fuerza para aumentar la potencia del golpe.

Nota: no podrás mover a tu personaje mientras acumula fuerza. Cancela la carga con L y podrás moverte de nuevo.

Golpe afortunado

Las áreas afortunadas son los círculos de colores que aparecen en la cancha durante un partido. Usa un golpe del mismo color que un área afortunada para aumentar considerablemente la efectividad del golpe.

Oprime Ⓨ en un área afortunada de color morado y realizarás un poderoso mate.

10 Un jugador

Los modos de juego disponibles para un solo jugador son los torneos, las exhibiciones y los cuatro minijuegos.

11 Jugar una partida local

Este programa permite el juego o la interacción con otros usuarios a través de la comunicación inalámbrica. De este modo, dos personas podrán jugar juntas al minijuego Super Mario Tennis, mientras que hasta cuatro personas podrán jugar partidos de exhibición o al minijuego Tiro al anillo. Al menos uno de los jugadores debe tener una copia del programa.

Juego en grupo

Uno de los jugadores con una tarjeta de juego deberá crear un grupo y los demás deberán unirse a ese grupo.

Equipo necesario:

- Una consola Nintendo 3DS por jugador.
- (Juego local) Una copia del programa por jugador.
- (Modo descarga) Al menos una copia del programa.

Nota: los jugadores que no tengan Mario Tennis Open pueden jugar mediante el modo descarga.

Crear un grupo

Jugador con tarjeta de juego

- Instrucciones para la conexión

1. En el menú principal, selecciona **Multijugador local** y luego **Crear grupo**.

2. Cuando los nombres de todos los participantes aparezcan en la pantalla, toca **Comenzar**.

3. Sigue las instrucciones que verás en pantalla.

Nota: las opciones como el modo de juego y el tipo de partido las elegirá el jugador que haya creado el grupo.

Cómo registrar amigos

Dos jugadores pueden registrarse como amigos si tocan el icono de registro de amigo. Una vez registrados, podrán volver a enfrentarse entre ellos fácilmente cuando estén en línea (ver pág. 12). La lista de amigos se puede consultar desde el menú HOME.

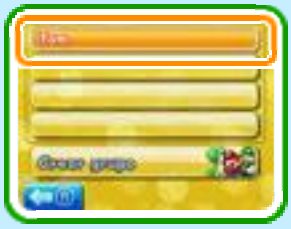
Cómo unirse a un grupo

Jugadores con tarjeta de juego (Juego local)

Cada jugador debe tener una copia del programa.

- Instrucciones para la conexión

1. En el menú principal, selecciona **Multijugador local** y luego el grupo al que quieras unirte.

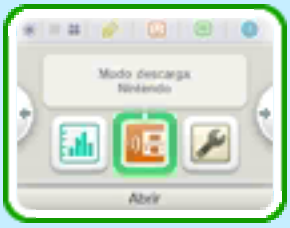


2. Sigue las instrucciones que verás en pantalla.

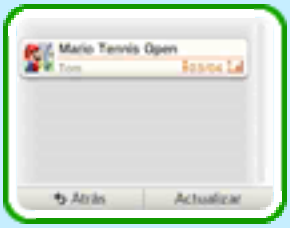
Jugadores sin tarjeta de juego (Modo descarga)

- Instrucciones para la conexión

1. Abre el modo descarga en el menú HOME.



2. Selecciona Nintendo 3DS y, a continuación, Mario Tennis Open.



Nota: Mario Tennis Open solo se mostrará cuando un jugador con tarjeta de juego haya creado un grupo.

3. Espera a que empiece la partida.

Nota: el número de personajes y canchas disponibles será limitado si hay un jugador sin tarjeta de juego en el grupo.

12 Cómo jugar en línea

Este programa es compatible con el servicio Nintendo Network™.
Los programas compatibles con este servicio llevan el logotipo de Nintendo Network en la caja.

Nintendo Network

Nintendo Network es el nombre del servicio de red de Nintendo que te permite, entre otras cosas, disfrutar de juegos y otro contenido a través de internet y descargar contenido adicional. A través de Nintendo Network podrás acceder a una amplia gama de servicios de red, que incluyen la posibilidad de divertirte junto a jugadores de todo el mundo, descargar nuevos programas y contenidos e intercambiar imágenes y mensajes. Deberás contar con una conexión a internet de banda ancha para poder jugar en línea.
Nota: las funciones de Nintendo Network dependen del programa usado.

Nota: para obtener información sobre cómo conectarte a internet con tu consola Nintendo 3DS, consulta el manual de la consola.

Cuando estés jugando en línea, la conexión finalizará automáticamente si no realizas un saque dentro de treinta segundos.

Exhibición con amigos

Juega con amigos en grupos de hasta cuatro jugadores. Sigue las instrucciones en pantalla para reunir a tus amigos y crear un grupo, o para unirte a un grupo creado por alguien más y jugar.

Lista de amigos

En la lista de amigos ( ) del menú HOME puedes registrar y gestionar tus amigos.

Nota: para obtener más información sobre la lista de amigos, consulta el manual de instrucciones de la consola.

Partido abierto

Prepara tu revés y enfréntate a otros jugadores de tu región en partidos de individuales. También puedes consultar cuál es tu calificación. Sigue las instrucciones que verás en pantalla para empezar.

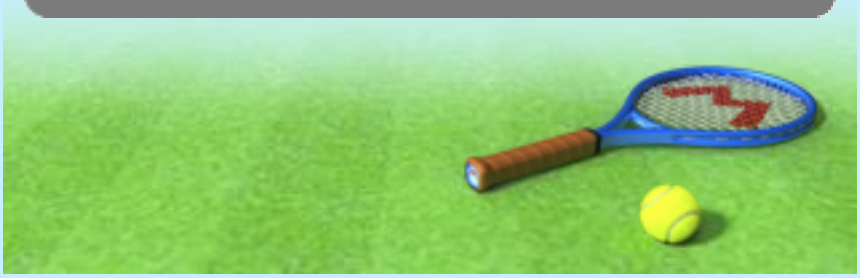
Calificación

Cada jugador empieza con una calificación de 2000 que aumenta al ganar puntos y disminuye cuando los pierde.

Nota: los jugadores se emparejarán con otros que tengan una calificación similar.

Nota: si la conexión se interrumpe durante un partido, la calificación recibida por cada uno se calculará según los puntos que llevara hasta ese momento.

Nota: puedes restringir la comunicación en línea a través del control parental.
Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola.



Juego por StreetPass (StreetPass™)

Este programa te permite el uso de funciones como el intercambio de personajes Mii a través del servicio StreetPass (comunicación inalámbrica local). Puedes jugar partidos de tenis con los Mii que encuentres.

Si activas StreetPass para Mario Tennis Open en tu consola Nintendo 3DS y te cruzas con una persona que haya hecho lo mismo, intercambiarán cierta información sobre sus Mii y sus récords automáticamente y podrán jugar dos modos de juego. Para usar estas funciones, todos los jugadores deben activar el uso de StreetPass en el programa.

Gana un partido contra un Mii que hayas encontrado a través de StreetPass y recibirás monedas. Si tienes una racha de victorias seguidas, el número de monedas obtenidas aumentará.

Tiro al anillo

Juega a Tiro al anillo con un Mii que hayas encontrado a través de StreetPass. Ganarás más o menos monedas según la puntuación que obtengas. Si te vuelves a encontrar con el mismo Mii, este ganará la misma cantidad de monedas.

Monedas

Con las monedas puedes comprar artículos para tu Mii en la tienda (ver pág. 15).

Configuración de StreetPass

Para usar StreetPass, tienes que aceptar el Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS.

Nota: para obtener más información sobre el Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS, consulta la configuración de la consola.

Activar StreetPass

Cuando inicies el juego por primera vez, se te preguntará si quieres usar StreetPass. A continuación, solo tendrás que seguir las instrucciones que verás en pantalla para activar StreetPass para Mario Tenis Open en tu consola Nintendo 3DS.

Nota: puedes cambiar la configuración en cualquier momento si seleccionas StreetPass en el menú principal, luego Configuración y, finalmente, Activar o Desactivar.

Encuentros StreetPass

Cuando se produzca alguna comunicación a través de StreetPass, aparecerá en la pantalla de selección de archivo.

Desactivar StreetPass

Para desactivar StreetPass, accede a la configuración de la consola, selecciona Gestión de datos y luego elige Gestión de StreetPass. A continuación, toca el icono de este programa y, por último, toca Desactivar StreetPass.

Nota: puedes restringir el uso de StreetPass a través del control parental.
Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola.

Personalizar tu Mii y opciones

En tu cuarto podrás comprar artículos, cambiar los ajustes de tu Mii y consultar récords.

Tienda

Compra artículos para tu Mii con las monedas que ganes en los juegos.

Cambiar atuendo

Aquí podrás cambiar el atuendo y el equipo de tu Mii.

Cambiar saludo

Determina el saludo que usas en tus encuentros StreetPass.

Cambiar Mii

Cambia el personaje Mii que estás usando por otro.

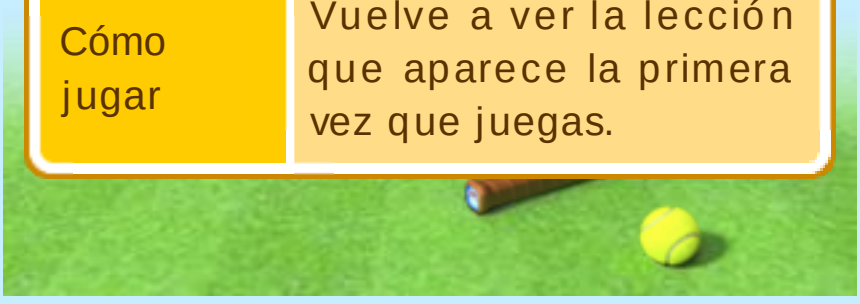
Récords

Al seleccionar esta opción podrás consultar las calificaciones y tu historial de conexiones, entre otros datos.

- Los amigos que aparecen en las clasificaciones son solo aquellos que hayan jugado partidos abiertos alguna vez.
- Jugadores con los que has jugado un partido abierto dejarán de aparecer en las clasificaciones si han pasado treinta días o más desde la última vez que jugaron.
- El puesto en la clasificación de puntos del mes se calcula según las puntuaciones conseguidas en los últimos treinta días.

Opciones

Sensor de giro	Si lo desactivas, el juego no cambiará al modo directo aunque inclines la consola hacia ti, colocándola en vertical.
Mano de la raqueta	Cambia la mano con la que tu personaje sujeta la raqueta.
Cómo jugar	Vuelve a ver la lección que aparece la primera vez que juegas.



En el tenis hay tres tipos de puntuación: los puntos, los juegos y los sets.

Juegos y sets

Ganas un juego cuando consigues cuatro puntos y ganas un set cuando consigues, normalmente, seis juegos.
En partidos de un solo set, el primer jugador que consiga un set, gana. En los partidos de tres sets, sin embargo, la victoria será para el primer jugador que gane dos sets.

Set					
Juego	Juego	Juego	Juego	Juego	Juego
4 ptos.	4 ptos.	4 ptos.	4 ptos.	4 ptos.	4 ptos.

Nota: para conseguir un set, el jugador debe ganar al rival por dos juegos o más de diferencia.

Puntos

En el tenis, los puntos se representan de la siguiente manera:

0 puntos: 0 (Love)
1er punto: 15
2do punto: 30
3er punto: 40

Empates

Iguales y ventaja

Si ambos jugadores empatan a tres puntos (40-40), la puntuación pasa a llamarse "iguales". A partir de entonces, si un jugador anota un punto más que el otro, obtiene lo que se conoce como "ventaja" (Vent.). Si el que va perdiendo gana el siguiente punto, se vuelve a "iguales". El primero que consiga anotar dos puntos consecutivos gana el juego.

Tiebreak

Cuando los jugadores tienen el mismo número de juegos al llegar al final de un set, se juega un tiebreak para determinar quién gana ese set. (Por ejemplo, en un set normal a seis juegos esto ocurre cuando ambos jugadores están empatados a seis juegos). Quien primero consiga siete puntos en el tiebreak, gana el set.

Nota: si en el tiebreak se da una puntuación de 6-6, se trata como si fuera una puntuación de iguales y, en ese caso,

un jugador deberá conseguir dos puntos más que el otro para ganar.

¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACIÓN, MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

El sello oficial es tu ratificación de que este producto está autorizado o ha sido fabricado por Nintendo. Busca siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y otros productos relacionados.